

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan industri cukup menjanjikan dalam dunia *showbiz*. Besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa musik punya potensi menjadi industri yang lebih besar. Bekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal. (BEKRAF, 2020)

Direktur Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Bekraf, Wawan Rusiawan, mengatakan bahwa musik merupakan subsector yang dapat mengangkat angka PDB Indonesia. Berdasarkan data statistik ekonomi kreatif tahun 2017 pertumbuhan PDB subsector musik sebesar 8 % dan berkontribusi terhadap PDB ekonomi kreatif sebesar 4,89 Triliun rupiah. (BEKRAF, 2017).

Pada tahun 2018 Konferensi Musik Indonesia (KAMI) mengadakan konferensi nasional yang membicarakan tata kelola ekosistem musik Indonesia. Pembahasan dalam KAMI 2018 terutama menyangkut pengaruh dari disrupsi digital dan pencanangan Kota musik Ambon. Berdasarkan hasil observasi di Konferensi Musik Indonesia tahun 2018 dan 2019, terdapat 12 rekomendasi yang berkaitan dengan perkembangan ekosistem musik, salah satunya terdapat pada nomor 7 yang berisi “Mendorong terwujudnya pertunjukan, pendidikan, dan produksi musik yang memnuhi standar kelayakan, relevan dengan budaya lokal dan menjamin terwujudnya akses yang meluas, merata, dan berkeadilan”. (Idhar Resmadi, 2020)

Selain hasil amanat KAMI 2018 dan 2019, aturan hukum untuk pengembangan ekosistem musik lewat Undang-Undang No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan dan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif. Selain Undang-Undang No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, hadirnya Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif dapat menjadi payung dalam mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia salah satunya musik.

Sehingga berbagai hal mulai dari definisi pelaku kreatif, tujuan, pengembangan ekosistem ekonomi kreatif, hingga peraturan pelaksana terkait ekonomi kreatif. Undang-undang ini relatif masih baru karena baru disahkan dan ditandatangani Presiden Jokowi pada akhir November 2019 lalu. Undang-undang ini menjadi hal yang sangat penting bagi para pelaku ekonomi kreatif, termasuk musik. (Idhar Resmadi, 2020)

Dari beberapa paparan di atas, aspek pengembangan ekosistem dan peraturan pelaksana merupakan hal yang penting karena dapat menjadi landasan dalam mengembangkan ekonomi kreatif baik di tingkat pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Terkait ekosistem ekonomi kreatif, terdapat 8 (delapan) pengembangan ekosistem ekonomi kreatif seperti yang terdapat dalam Pasal 10 salah satunya pada poin ke-empat terdapat “penyediaan infrastruktur”.

Menurut buku Rangkuman Riset Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia, British Council memberikan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian tentang ekosistem musik kota Jakarta terdapat 6 poin yaitu :

1. Mendorong terus bermunculan para *music-entrepreneur* melalui pendekatan yang lebih inklusif dan multidisiplin sehingga terus bermunculan beragam inovasi.
2. Mendorong konsep *triple-helix* (pemerintah, swasta, dan komunitas) agar bisa inklusif menciptakan ruang-ruang pertunjukan yang lebih terbuka dan mudah diakses.
3. Mendorong terus bermunculannya regenerasi band/musisi baru melalui kesempatan pertunjukan musik.
4. Membangun jejaring dan konektivitas antara pelaku musik profesional dengan komunitas musik melalui peran forum atau asosiasi bersama.
5. Mendorong adanya pengelolaan bisnis model yang ideal tentang pengelolaan suatu ruang komunitas atau venue musik.
6. Perlu adanya program dan kampanye untuk merawat suatu ruang komunitas dan venue musik sehingga muncul kesadaran akan pentingnya ruang yang inklusif demi regenerasi yang lebih baik lagi.

Didalam kesimpulan dan rekomendasi yang telah dipaparkan di atas pada poin pertama mendorong munculnya *music-entrepreneur* yang akan membuat ekosistem musik Indonesia menjadi lebih baik dan maju. *Creative space* untuk musisi *indie* di Jakarta ini muncul sebagai salah satu *music-entrepreneur* yang akan memberikan fasilitas berupa tempat rekaman yaitu studio musik rekaman yang memadai dan berkualitas, serta menyediakan *Creative space*, kafe, serta bar area yang dilengkapi dengan area panggung untuk para musisi melakukan penampilan atau *perform* di hadapan pengunjung cafe.

Creative space ini juga dapat menjadi forum untuk terjalinnya kolaborasi dan bertambahnya jaringan baik komunitas musik maupun individu musisi. Dengan demikian *creative space* juga menjadi wadah untuk regenerasi musisi muda yang ingin terjun dalam industri musik Indonesia. Dengan banyaknya ruang kolaborasi yang terdapat dalam *creative space* ini menjadi wadah bagi musisi muda untuk belajar dari yang lebih senior baik pengalaman, ilmu serta cara menanggapi pasar industri musik yang sedang terjadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada perancangan interior *Creative Space* untuk Musisi *Indie* di Jakarta masalah yang dapat diambil berdasarkan hasil survey pengamatan pada musisi *indie* antara lain:

- a. Belum adanya *Creative Space* untuk musisi independen yang dapat memwadahi aktivitas dari musisi khususnya pada saat kegiatan memproduksi lagu yang membutuhkan fasilitas infrastruktur yang memadai.
- b. Memberikan fasilitas untuk mendukung kegiatan musisi dalam berkarya saat menciptakan sebuah lagu berdasarkan kegiatan yang mendukung musisi dalam berkarya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dari perancangan interior *Creative Space* untuk musisi *indie* di Jakarta adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang interior *Creative Space* untuk musisi *indie* yang dapat memenuhi kebutuhan serta memenuhi fasilitas yang diinginkan untuk mendukung proses berkarya dari musisi *indie* di kota Jakarta?
- b. Bagaimana menciptakan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kegiatan musisi ketika proses berkarya melihat dari karakter musisi dalam berkarya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

- a. Tujuan perancangan interior *Creative Space* untuk musisi *indie* di Jakarta adalah menyediakan fasilitas yang berguna untuk mendukung musisi *ndie* dalam berkarya dengan merujuk dari aktivitas yang mendukung musisi dalam berkarya. Serta menyediakan fasilitas studio musik latihan untuk para musisi *indie* latihan bermusik, serta menyediakan fasilitas studio rekaman untuk para musisi *indie* memproduksi lagu.
- b. Sasaran yang di tuju adalah:
 1. Fasilitas untuk mewadahi kegiatan musisi dalam proses berkarya dengan cara merancang dan menyusun kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktivitas yang mendukung kegiatan musisi dalam proses berkarya.
 2. Fasilitas berupa studio musik latihan dan studio musik rekaman yang berguna sebagai fasilitas untuk memproduksi lagu untuk musisi *indie* di Jakarta.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada perancangan interior *Creative space* untuk musisi *indie* di Jakarta dibatasi pada:

- a. Objek desain adalah *Creative Space* untuk musisi *indie* di Jakarta yang berlokasi di Jl. Kebagusan Raya No. 36, Pasar Minggu, RT.1/RW.7,

Ragunan, Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

- b. Peruntukan desain bangunan adalah *Creative Space* untuk musisi indie di Jakarta dengan menyediakan fasilitas pada *creative space* untuk musisi *indie* yang mewadahi aktivitas apa saja yang mendukung kegiatan musisi *indie* dalam proses berkarya. serta studio rekaman dan studio latihan yang berkualitas untuk para musisi *indie* yang akan memproduksi lagunya.
- c. Luas bangunan ± 2400 m² terdiri dari ruang cafe area, bar area, panggung, *creative space*, *meeting room*, *smoking working area*, *private office*, studio musik latihan skala menengah, studio musik latihan skala besar, studi rekaman skala besar, studio rekaman skala menengah, resepsionis, ruang tunggu, kantor pengelola, ruang loker karyawan, *service area*.

1.6 Metode Perancangan

Tahapan dari metode perancangan yang digunakan dalam merancang interior *Creative Space* untuk Musisi Indie di Jakarta adalah sebagai berikut:

1.6.1 Tahapan Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dibutuhkan oleh objek perancangan. Pengumpulan data untuk perancangan *Creative Space* untuk musisi *indie* di Jakarta dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- a. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pengelola *artist co-working space* di bali yang merupakan bagian dari Genesis *Creative Center* untuk mengetahui lebih jelas mengenai fungsi dan beberapa hal yang terkait dengan perancangan interior *Creative Space* untuk Musisi Indie di Jakarta. Melakukan wawancara dengan beberapa musisi *indie* di Jakarta.

- b. Studi Pustaka

Melakukan studi literatur dari buku-buku maupun jurnal yang berhubungan dengan perancangan *Creative Space* mencari standar yang digunakan dalam merancang *Creative Space* dan melengkapi

data data terkait dengan objek perancangan. Data data yang dibutuhkan seperti halnya definisi, standarisasi, klasifikasi, serta faktor faktor pendukung terkait tentang perancangan *Creative Space* yang didapatkan dari buku buku pendukung antara lain: Buku Data Arsitek Jilid 1, 2, dan 3 karya Ernest Neufert; buku Rangkuman Riset Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia, British Council ,Buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior karya Julius Panero dan Martin Zelnik; *hand book how to create a Co-working space* karya Giovanni la varra, Beberapa buku dan jurnal terkait dengan musik dan musisi independen antara lain adalah: Sejarah Musik 2 karya Dr. Rhoderick J. Mc Neill; buku *Music Record Indie label* karya Idhar Rez; dan buku Sejarah Musik dan Apresiasi Seni di Asia. Terdapat juga beberapa jurnal mengenai muisi indie yaitu Jaringan Sosial Asosiasi Komunitas Musisi Indie Indonesia (Sogho Muhammad, 2018).

c. Studi lapangan atau Survey

Melakukan survey kebeberapa tempat *Co-working space* dan *Creative Space* untuk mengamati aktivitas apa saja yang ada dilakukan disana sehingga dapat mengelompokan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna serta membantu dalam menemukan masalah yang akan di selesaikan. Melakukan pengamatan survey secara langsung ke lapangan ke. Genesis *Creative Center Artist co-working space* di bali, Jl. Pantai berawa. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencari data aktivitas dari setiap pengguna, menentukan kebutuhan ruang, program ruang, fasilitas apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan berdasarkan data observasi. Setelah melakukan perbandingan antara objek-objek yang sudah di observasi maka akan mendapatkan kesimpulan berupa konsep perancangan yang akan diaplikasikan pada perancangan *Creative space* untuk musisi indie di jakarta.

1.6.2 Tahapan Analisa Data

Menganalisa seluruh data yang didapat mulai dari data proses wawancara, studi kepustakaan, dan data survey untuk mendapatkan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan objek ini serta mencari keterkaitan antara satu sama lain kemudian dikaitkan dengan pendekatan yang diangkat serta dapat menyelesaikan masalah yang terdapat pada objek perancangan.

1.6.3 Programing

Membuat analisa lanjutan dari data analisa yang sudah didapatkan sesuai tahapan perancangan untuk menjadi acuan desain berupa organisasi ruang dan kebutuhan ruang untuk Perancangan Interior *Creative Space* untuk musisi *indie* di Jakarta. Serta menganalisa hubungan antar ruang, fungsi ruang dan area yang berdekatan antar ruang.

1.6.4 Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Menentukan tema dan konsep perancangan didapatkan setelah menganalisa data dan mendapatkan solusi dari masalah yang terdapat dalam objek perancangan dan nantinya akan diterapkan kepada seluruh elemen dari objek perancangan.

1.6.5 Proses Implementasi Desain

Mengimplementasikan data yang sudah didapatkan yang diperoleh dari berbagai sumber dan telah menemukan masalah desain serta solusi dari masalah desain dengan menerapkan tema dan konsep yang telah ditentukan hingga diperoleh desain final berupa lembar kerja dan presentasi.

1.7 Kerangka Berpikir

Bagan 1. 1 Perancangan *Creative space* di Jakarta

Sumber : Analisa Penulis

